

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7366201号
(P7366201)

(45)発行日 令和5年10月20日(2023.10.20)

(24)登録日 令和5年10月12日(2023.10.12)

(51)国際特許分類

F I

G 0 6 Q 30/0601(2023.01)

G 0 6 Q 30/0601 3 3 0

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

G 0 6 Q 50/10

請求項の数 12 (全20頁)

(21)出願番号	特願2022-112355(P2022-112355)	(73)特許権者	505300841
(22)出願日	令和4年7月13日(2022.7.13)		株式会社Z O Z O
審査請求日	令和4年7月13日(2022.7.13)		千葉県千葉市稲毛区緑町一丁目15番16号
		(74)代理人	110002147
			弁理士法人酒井国際特許事務所
		(72)発明者	中村 拓磨
			千葉県千葉市稲毛区緑町1-15-16
			株式会社Z O Z O N E X T内
		(72)発明者	斎藤 侑輝
			千葉県千葉市稲毛区緑町1-15-16
			株式会社Z O Z O N E X T内
		(72)発明者	千代 竜佑
			千葉県千葉市稲毛区緑町1-15-16
			株式会社Z O Z O N E X T内
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、情報処理方法及び情報処理プログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

スタイルの特徴に基づいて複数のスタイルを空間上にマッピングすることにより生成されたマップ上で、対象ユーザのスタイルの位置であって当該対象ユーザの行動によって示されるコーディネートのスタイルの位置に近い他のユーザのスタイルの特徴を示す情報を、当該対象ユーザに提示する情報に決定する決定部と、
前記決定部により決定された情報を、前記マップ上に表示させる表示部と、
を有することを特徴とする情報処理装置。

【請求項2】

スタイルの特徴に基づいて複数のスタイルを空間上にマッピングすることにより生成されたマップ上で、対象ユーザのスタイルの位置であって当該対象ユーザの行動によって示されるコーディネートのスタイルの位置に近い他のユーザのスタイルをクラスタリングしたクラスタの特徴を示す情報を、当該対象ユーザに提示する情報に決定する決定部と、
前記決定部により決定された情報を、前記マップ上に表示させる表示部と、
を有することを特徴とする情報処理装置。

【請求項3】

前記表示部は、
前記クラスタの重心から所定の範囲内のスタイルの特徴を示す情報を、前記クラスタの特徴を示す情報として表示させる
ことを特徴とする請求項2に記載の情報処理装置。

【請求項 4】

前記表示部は、

前記クラスタのうち前記対象ユーザの認知度が所定の閾値以上のスタイルの特徴を示す情報を、前記クラスタの特徴を示す情報として表示させる

ことを特徴とする請求項 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記対象ユーザの行動によって示されるコーディネートスタイルの位置は、前記対象ユーザが投稿したコーディネート、前記対象ユーザが検索したコーディネート、前記対象ユーザが閲覧したコーディネート、前記対象ユーザが選択したコーディネート、前記対象ユーザが評価したコーディネート、前記対象ユーザが保存したコーディネート、又は、前記対象ユーザの購買履歴から生成されたコーディネートのスタイルの位置である

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

前記決定部は、

前記マップ上で前記対象ユーザが指定した位置に応じたスタイルの特徴に基づいて前記対象ユーザに提案する所定の電子商店街のコンテンツ内容を決定する

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の情報処理装置。

【請求項 7】

前記決定部は、

前記マップ上で前記対象ユーザが指定した位置が、他のユーザのスタイルをクラスタリングしたクラスタ同士のクラスタ間に位置する場合には、一方のクラスタの特徴から復元されたコーディネートに含まれるアイテムと、他方のクラスタの特徴から復元されたコーディネートに含まれるアイテムとが混合した情報を前記対象ユーザに提案すると決定することを特徴とする請求項 6 に記載の情報処理装置。

【請求項 8】

前記決定部は、

前記対象ユーザの理想のスタイルの位置が指定又は変更された場合、指定後又は変更後の前記対象ユーザの理想のスタイルの位置に近い他のユーザのスタイルの特徴を示す情報を、新たに前記対象ユーザに提示する情報に決定する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の情報処理装置。

【請求項 9】

コンピュータが実行する情報処理方法であって、

スタイルの特徴に基づいて複数のスタイルを空間上にマッピングすることにより生成されたマップ上で、対象ユーザのスタイルの位置であって当該対象ユーザの行動によって示されるコーディネートのスタイルの位置に近い他のユーザのスタイルの特徴を示す情報を、当該対象ユーザに提示する情報に決定する決定工程と、

前記決定工程により決定された情報を、前記マップ上に表示させる表示工程と、

を含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項 10】

スタイルの特徴に基づいて複数のスタイルを空間上にマッピングすることにより生成されたマップ上で、対象ユーザのスタイルの位置であって当該対象ユーザの行動によって示されるコーディネートのスタイルの位置に近い他のユーザのスタイルの特徴を示す情報を、当該対象ユーザに提示する情報に決定する決定手順と、

前記決定手順により決定された情報を、前記マップ上に表示させる表示手順と、

をコンピュータに実行させることを特徴とする情報処理プログラム。

【請求項 11】

コンピュータが実行する情報処理方法であって、

スタイルの特徴に基づいて複数のスタイルを空間上にマッピングすることにより生成されたマップ上で、対象ユーザのスタイルの位置であって当該対象ユーザの行動によって示されるコーディネートのスタイルの位置に近い他のユーザのスタイルをクラスタリングした

10

20

30

40

50

クラスタの特徴を示す情報を、当該対象ユーザに提示する情報に決定する決定工程と、前記決定工程により決定された情報を、前記マップ上に表示させる表示工程と、を含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項 12】

スタイルの特徴に基づいて複数のスタイルを空間上にマッピングすることにより生成されたマップ上で、対象ユーザのスタイルの位置であって当該対象ユーザの行動によって示されるコーディネートスタイルの位置に近い他のユーザのスタイルをクラスタリングしたクラスタの特徴を示す情報を、当該対象ユーザに提示する情報に決定する決定手順と、前記決定手順により決定された情報を、前記マップ上に表示させる表示手順と、をコンピュータに実行させることを特徴とする情報処理プログラム。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、情報処理装置、情報処理方法及び情報処理プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、「なりたい」ファッションスタイルと「似合う」ファッションスタイルとから、ユーザにとって最適なファッションスタイルを提案する技術が知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0003】

【文献】特開 2022 - 070163 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の技術では、ユーザの理想のスタイルをイメージしやすくさせることができなかった。

【0005】

本願は、上記に鑑みてなされたものであって、ユーザの理想のスタイルをイメージしやすくさせることを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

本願に係る情報処理装置は、スタイルの特徴に基づいて複数のスタイルを空間上にマッピングすることにより生成されたマップ上で、対象ユーザのスタイルの位置と、他のユーザのスタイルの位置との関係性に基づいて、当該対象ユーザに提示する情報を決定する決定部と、前記決定部により決定された情報を、前記マップ上に表示させる表示部と、を有することを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

実施形態の一態様によれば、ユーザの理想のスタイルをイメージしやすくさせることができるという効果を奏する。

40

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】図1は、実施形態に係る情報処理システムの構成例を示す図である。

【図2】図2は、実施形態に係る情報処理の一例を示す図である。

【図3】図3は、実施形態に係るユーザインターフェースの一例を示す図である。

【図4】図4は、実施形態に係るユーザインターフェースの一例を示す図である。

【図5】図5は、実施形態に係る端末装置の構成例を示す図である。

【図6】図6は、実施形態に係る情報処理装置の構成例を示す図である。

【図7】図7は、実施形態に係るスタイルマップ記憶部の一例を示す図である。

50

【図 8】図 8 は、実施形態に係るユーザスタイル記憶部の一例を示す図である。

【図 9】図 9 は、実施形態に係る情報処理の手順を示すフローチャートである。

【図 10】図 10 は、実施形態に係る情報処理の手順を示すフローチャートである。

【図 11】図 11 は、情報処理装置の機能を実現するコンピュータの一例を示すハードウェア構成図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下に、本願に係る情報処理装置、情報処理方法及び情報処理プログラムを実施するための形態（以下、「実施形態」と呼ぶ）について図面を参照しつつ詳細に説明する。なお、この実施形態により本願に係る情報処理装置、情報処理方法及び情報処理プログラムが

10

限定されるものではない。また、以下の各実施形態において同一の部位には同一の符号を付し、重複する説明は省略される。

【0010】

（実施形態）

〔1．情報処理システムの構成〕

図 1 に示す情報処理システム 1 について説明する。図 1 に示すように、情報処理システム 1 は、端末装置 10 と、情報処理装置 100 とが含まれる。端末装置 10 と、情報処理装置 100 とは所定の通信網（ネットワーク N）を介して、有線または無線により通信可能に接続される。図 1 は、実施形態に係る情報処理システム 1 の構成例を示す図である。

【0011】

20

端末装置 10 は、ユーザの理想のスタイルを、所定のコンテンツ上でのアイテム表示（例えば、トップページのアイテム欄に表示されるアイテムの優先度）に反映させたいユーザによって利用される情報処理装置である。端末装置 10 は、実施形態における処理を実現可能であれば、どのような装置であってもよい。また、端末装置 10 は、スマートフォンや、タブレット型端末や、ノート型 PC や、デスクトップ PC や、携帯電話機や、PDA 等の装置であってもよい。図 2 では、端末装置 10 がスマートフォンである場合を示す。

【0012】

端末装置 10 は、例えば、スマートフォンやタブレット等のスマートデバイスであり、3G～5G（Generation）やLTE（Long Term Evolution）等の無線通信網を介して任意のサーバ装置と通信を行うことができる携帯端末装置である。また、端末装置 10 は、液晶ディスプレイ等の画面であって、タッチパネルの機能を有する画面を有し、ユーザから指やスタイラス等によりタップ操作、スライド操作、スクロール操作等、コンテンツ等の表示データに対する各種の操作を受付けてもよい。図 2 では、端末装置 10 はユーザ U1 によって利用される。

30

【0013】

情報処理装置 100 は、ユーザの理想のスタイルをイメージし易くさせることを目的とした情報処理装置である。情報処理装置 100 は、実施形態における処理を実現可能であれば、どのような装置であってもよい。例えば、情報処理装置 100 は、ユーザの理想のスタイルを反映させたアイテムを表示する所定のコンテンツを管理するサーバ装置やクラウドシステム等により実現される。

40

【0014】

〔2．情報処理の一例〕

下記実施形態では、複数のコーディネートスタイル（以下、適宜、「スタイル」と呼ぶ。）を空間上にマッピングすることにより生成されたスタイルマップ（マップ M1）が端末装置 10 に表示される。マップ M1 では、スタイルの特徴に基づいて、特徴が近いほど空間上の距離が近くなるようにスタイルがマッピングされている。具体的には、マップ M1 では、外観、アイテム、ブランド、ユーザ属性、ユーザの評価といったスタイルに関する情報が近ければ近いほど、距離が近くなるようにスタイルがマッピングされている。すなわち、マップ M1 は、各種特徴量が類似するほど空間上で近くなるようにスタイルをマッピングして、マッピングを 2 次元に投影することにより生成されたマップである。ま

50

た、マップM 1は、例えば、集合同士の相性の定量的な評価が可能なセットマッチング (Y. Saito, T. Nakamura, H. Hachiya, K. Fukumizu "Exchangeable Deep Neural Networks for Set-to-Set Matching and Learning"参照) に基づき評価された特徴をマッピングしたマップであってもよい。

【0015】

マップM 1には、ユーザU 1のスタイルも含まれる。言い換えると、マップM 1には、ユーザU 1のスタイルの特徴と、他のユーザのスタイルの特徴とに基づいて、ユーザU 1のスタイルもマッピングされている。なお、マップM 1でのスタイルの位置は予め決められており、予め決められたスタイルの位置に応じて、ユーザU 1に提示する情報が決定される。また、端末装置10には、マップM 1の一部の領域が表示される。例えば、端末装置10には、ユーザU 1のスタイルの位置を含む一部の領域が表示される。なお、マップM 1を操作 (例えば、スワイプ、フリック) することで、表示されていない他の領域が表示されてもよい。なお、スタイルの特徴は、アイテムの特徴の平均の特徴であり、スタイルの特徴をエンコーダで圧縮してスタイルの混合比 (例えば、シャツとハットとスカートとバッグの混合比が3対1対3対3) が算出される。

【0016】

図2は、実施形態に係る情報処理の一例を示す図である。情報処理装置100は、ユーザU 1のスタイルの位置と他のユーザのスタイルの位置とのマップM 1での距離の関係性に基づいて、ユーザU 1に提示する情報を決定する (ステップS 101)。例えば、情報処理装置100は、ユーザU 1のスタイルの位置に近いスタイルの特徴に基づいて、ユーザU 1に提示する情報を決定する。なお、ユーザU 1に提示する情報の詳細は後述する。そして、情報処理装置100は、ユーザU 1に提示すると決定した情報をマップM 1に表示させるための情報を端末装置10へ送信する (ステップS 102)。端末装置10は、情報処理装置100から送信された情報を受信すると、マップM 1とともに、ユーザU 1に提示すると決定された情報を表示する。

【0017】

図3は、実施形態に係るユーザインターフェースの一例を示す図である。図3に示したユーザインターフェースは、スタイルマップである。マップM 1では、それぞれの丸印がスタイルを示す。例えば、丸印は、各ユーザのスタイルを示す。例えば、丸印は、ユーザが所定のコーディネート投稿サイトに投稿したコーディネート、ユーザが所定のコーディネート投稿サイトや所定の電子商店街で検索したコーディネート、ユーザが所定のコーディネート投稿サイトや所定の電子商店街で閲覧したコーディネート、ユーザが所定のコーディネート投稿サイトや所定の電子商店街で選択したコーディネート、又は、ユーザの購買履歴から生成されたコーディネートのスタイルを示す。なお、スタイルを構成するデータは、コーディネート以外にも、例えば、ワードローブに保管されているアイテム群、ワードローブアプリに登録されているアイテム群 (連携している電子商店街での購入に伴って自動で登録されているアイテム群を含む)、コーディネート投稿サイトや電子商店街でユーザがいいね / 保存したスナップ写真 (画像) において着用されているアイテム群やアイテム群に付随するタグ、電子商店街でユーザがいいねしたブランド群などの情報を含んでもよく、特に限定されないものとする。すなわち、丸印は、これらの任意の組み合わせに基づくスタイルを示してもよい。また、位置P 1は、ユーザU 1のスタイルの位置である。また、位置P 2乃至位置P 7は、それぞれ他のユーザのスタイルの位置である。なお、図3では、7つのスタイルが表示される場合を示したが、端末装置10の画面に表示されるスタイルの数は特に限定されないものとする。また、図3では、位置P 1に近い他のユーザのスタイルが表示される場合を示したが、例えば、表示領域を左側へ移動させることで、マップM 1の左側のスタイルが表示され、表示領域を右側へ移動させることで、マップM 1の右側のスタイルが表示される。

【0018】

表示H 1及び表示H 2は、ユーザU 1に提示する情報の一例である。表示H 1は、位置P 2乃至位置P 4のスタイルをクラスタリングすることにより生成されたクラスタの特徴

10

20

30

40

50

を示す情報である。なお、クラスタリングは、例えば、混合ガウスモデル (Gaussian Mixture Model) や K 平均法 (K - means) でフィッティングすることにより実行される。表示 H 1 では、クラスタの重心に (最も) 近いスタイルの特徴を示す情報が表示される。具体的には、表示 H 1 では、位置 P 3 に位置するスタイルの特徴を示す情報が表示される。例えば、表示 H 1 では、位置 P 3 に位置するスタイルの特徴を示す情報として、「インフルエンサ A っぽい」といったラベルが表示される。例えば、表示 H 1 では、位置 P 3 に位置するスタイルに紐づけて予め定められたスタイルの特徴を示すラベルが表示される。なお、ラベルには、インフルエンサ A の画像や、インフルエンサ A の代表的なコーディネートに着用画像や、インフルエンサ A の位置 P 3 に位置するスタイルのコーディネートの着用画像等が含まれてもよい。

10

【0019】

また、表示 H 2 は、位置 P 5 乃至位置 P 7 のスタイルをクラスタリングしたクラスタの特徴を示す情報である。表示 H 2 では、クラスタの重心に (最も) 近いスタイルの特徴を示す情報が表示される。具体的には、表示 H 2 では、位置 P 6 に位置するスタイルの特徴を示す情報が表示される。例えば、表示 H 2 では、位置 P 6 に位置するスタイルの特徴を示す情報として、「インフルエンサ B っぽい」といったラベルが表示される。例えば、表示 H 2 では、位置 P 6 に位置するスタイルに紐づけて予め定められたスタイルの特徴を示すラベルが表示される。なお、ラベルには、インフルエンサ B の画像や、インフルエンサ B の代表的なコーディネートに着用画像や、インフルエンサ B の位置 P 6 に位置するスタイルのコーディネートの着用画像等が含まれてもよい。

20

【0020】

ここで、ユーザ U 1 は、ユーザ U 1 の理想のスタイルをマップ M 1 で指定する。例えば、ユーザ U 1 の理想のスタイルが「インフルエンサ A っぽい」スタイルである場合には、ユーザ U 1 は、位置 P 2 乃至位置 P 4 のスタイルをクラスタリングしたクラスタ内の任意の位置に、ユーザ U 1 の理想のスタイルを指定する。また、例えば、ユーザ U 1 の理想のスタイルが「インフルエンサ B っぽい」スタイルである場合には、ユーザ U 1 は、位置 P 5 乃至位置 P 7 のスタイルをクラスタリングしたクラスタ内の任意の位置に、ユーザ U 1 の理想のスタイルを指定する。また、例えば、ユーザ U 1 の理想のスタイルが「インフルエンサ A っぽい」スタイルであり、且つ、「インフルエンサ B っぽい」スタイルである場合には、位置 P 2 乃至位置 P 4 のスタイルをクラスタリングしたクラスタと、位置 P 5 乃至位置 P 7 のスタイルをクラスタリングしたクラスタとのクラスタ間の任意の位置に、ユーザ U 1 の理想のスタイルを指定する。なお、ユーザ U 1 の理想のスタイルが「インフルエンサ A っぽい」スタイルを「インフルエンサ B っぽい」スタイルよりも強くしたいスタイルである場合には、クラスタ間のうち、位置 P 2 乃至位置 P 4 のスタイルをクラスタリングしたクラスタ寄りの位置に、ユーザ U 1 の理想のスタイルを指定する。つまり、ユーザ U 1 の理想のスタイルとして複数のスタイルを任意の割合で混合したスタイルを指定することができる。なお、マップ M 1 では、ユーザ U 1 が理想のスタイルを指定すると、指定された位置に星印が表示される。そして、端末装置 10 は、項目 U I 1 に対する操作を受け付けると、ユーザ U 1 の操作情報を情報処理装置 100 へ送信する。情報処理装置 100 は、端末装置 10 から送信された情報を取得する (ステップ S 103)。

30

40

【0021】

なお、情報処理装置 100 は、例えば、ユーザのスタイルの位置に近い「インフルエンサ A っぽい」スタイルを好むか、「インフルエンサ B っぽい」スタイルを好むかを選択させる情報を提示し、「インフルエンサ B っぽい」スタイルを好むユーザが理想のスタイルの位置を「インフルエンサ B っぽい」スタイルの位置に変えると、マップ 1 には、これまで表示されていなかった他のユーザのスタイルの位置 (クラスタ) が新たに表示され、新たに「インフルエンサ B っぽい」スタイルを好むか、「ブランド C っぽい」スタイルを好むか、「ブランド D っぽい」スタイルを好むかを選択させる情報を提示してもよい。ここで、「ブランド C っぽい」といったラベルや、「ブランド D っぽい」といったラベルは、新たに表示され、変更後のユーザのスタイルの位置 (検討中の理想のスタイルの位置) に

50

近い他のユーザのスタイルの特徴を示す情報（クラスタの特徴を示す情報）である。これにより、情報処理装置１００は、ユーザが理想のスタイルを見つけ易くすることができる。

【００２２】

情報処理装置１００は、ユーザＵ１により指定された理想のスタイルの位置に応じて、所定のコンテンツを生成する（ステップＳ１０４）。具体的には、情報処理装置１００は、指定された理想のスタイルの位置に応じたアイテムやコーディネートが表示される所定のコンテンツを生成する。例えば、情報処理装置１００は、指定された理想のスタイルの位置に応じて、アイテム欄に表示されるアイテムの優先度を決定する（例えば、指定された理想のスタイルから復元されたコーディネートに含まれるアイテムの優先度が高くなるように優先度を決定する）ことにより、優先度が高い順にアイテムが表示される所定のコンテンツを生成する。また、例えば、情報処理装置１００は、指定された理想のスタイルの位置に応じて、コーディネート欄に表示されるコーディネートの優先度を決定する（例えば、指定された理想のスタイルから復元されたコーディネートの優先度が高くなるように優先度を決定する）ことにより、優先度が高い順にコーディネートが表示される所定のコンテンツを生成する。そして、情報処理装置１００は、生成した所定のコンテンツを表示させるための情報を端末装置１０へ送信する（ステップＳ１０５）。端末装置１０は、情報処理装置１００から送信された情報を受信すると、指定された理想のスタイルの位置に応じた情報を含む所定のコンテンツを表示する。

10

【００２３】

図４は、実施形態に係るユーザインターフェースの一例を示す図である。図４に示したユーザインターフェースは、指定された理想のスタイルの位置に応じて表示される所定のコンテンツである。図４では、所定のコンテンツは、所定の電子商店街のトップページである。指定された理想のスタイルの位置が、新着のアイテムを表示するアイテム欄Ｒ１や、おすすめのアイテムを表示するアイテム欄Ｒ２のアイテム結果に反映される。例えば、位置Ｐ２乃至位置Ｐ４のスタイルをクラスタリングしたクラスタ内に、ユーザＵ１の理想のスタイルが指定された場合には、「インフルエンサＡっぽい」スタイルをコーディネートするためのアイテムが優先的にアイテム欄Ｒ１やアイテム欄Ｒ２に表示される。この際、情報処理装置１００は、例えば、近傍検索手段を用いて、指定された理想のスタイルの位置に応じたスタイルの特徴からコーディネートを復元することで、復元されたコーディネートに含まれるアイテムを表示させるための処理を行う。例えば、近傍検索手段を用いて、指定された理想のスタイルをコーディネートするためのアイテム群から復元されたコーディネートをするためのアイテムが優先的にアイテム欄Ｒ１やアイテム欄Ｒ２に表示されてもよい。この際、情報処理装置１００は、ユーザの購買履歴に基づくコーディネートやユーザが投稿したコーディネートと類似するコーディネートに含まれるアイテムを提案してもよい。これにより、情報処理装置１００は、もともと持っている、あるいは、着ている服に似た雰囲気アイテムを提案することができるため、ユーザの着回しを充実させることができる。また、情報処理装置１００は、ユーザのスタイルの位置と、ユーザの理想のスタイルの位置とを比較することで、理想のスタイルに近づくようにユーザのスタイルのコーディネートに含まれるアイテムを入れ替えながら提案してもよい。

20

30

【００２４】

また、例えば、位置Ｐ５乃至位置Ｐ７のスタイルをクラスタリングしたクラスタ内に、ユーザＵ１の理想のスタイルが指定された場合には、「インフルエンサＢっぽい」スタイルをコーディネートするためのアイテムが優先的にアイテム欄Ｒ１やアイテム欄Ｒ２に表示される。また、例えば、位置Ｐ２乃至位置Ｐ４のスタイルをクラスタリングしたクラスタと、位置Ｐ５乃至位置Ｐ７のスタイルをクラスタリングしたクラスタとのクラスタ間に、ユーザＵ１の理想のスタイルが指定された場合には、「インフルエンサＡっぽい」スタイルをコーディネートするためのアイテムと、「インフルエンサＢっぽい」スタイルをコーディネートするためのアイテムとが混合して優先的にアイテム欄Ｒ１やアイテム欄Ｒ２に表示される。また、例えば、位置Ｐ２乃至位置Ｐ４のスタイルをクラスタリングしたクラスタと、位置Ｐ５乃至位置Ｐ７のスタイルをクラスタリングしたクラスタとのクラスタ

40

50

間に、ユーザU 1の理想のスタイルが指定された場合（つまり、ユーザU 1の理想のスタイルとして複数のスタイルを任意の割合で混合したスタイルが指定された場合）には、「インフルエンサAっぽい」スタイルをコーディネートするためのアイテム群と、「インフルエンサBっぽい」スタイルをコーディネートするためのアイテム群とを任意の割合で混合したアイテム群から復元されたコーディネートをするためのアイテムが優先的にアイテム欄R 1やアイテム欄R 2に表示されてもよい。

【0025】

（処理のバリエーション1：ブランド名の表示）

上記実施形態では、「インフルエンサAっぽい」や「インフルエンサBっぽい」といったように、特定の人物名でスタイルを表現したラベルを表示させる場合を示したが、特定の人物名でスタイルを表現する場合に限られない。言い換えると、スタイルの表現は、特定の人物名を用いた表現に限られない。例えば、特定のブランド名でスタイルを表現してもよい。例えば、ユーザU 1が、ブランドに詳しく、インフルエンサに詳しくない場合には、「ブランドAっぽい」や「ブランドBっぽい」といったような特定のブランド名でスタイルを表現したラベルを表示させてもよい。また、「ストリート系っぽい」や「モード系っぽい」といったようなブランドが取り扱っている商品の系統でスタイルを表現したラベルを表示させてもよい。

【0026】

（処理のバリエーション2：認知度に基づく表示）

上記実施形態では、情報処理装置100が、クラスタの特徴を示す情報として、クラスタの重心に近いスタイルの特徴を示す情報をマップM 1に表示させる場合を示したが、クラスタの特徴を示す情報は、クラスタの重心に近いスタイルの特徴を示す情報に限られない。例えば、情報処理装置100は、クラスタに含まれるスタイルのうちユーザの認知度が高いスタイルの特徴を示す情報を、クラスタの特徴を示す情報として、マップM 1に表示させてもよい。例えば、情報処理装置100は、クラスタ内に「ブランドAっぽい」スタイルと「ブランドBっぽい」スタイルとが含まれている場合であって、「ブランドA」のほうが「ブランドB」よりもユーザの認知度が高い場合には、「ブランドBっぽい」スタイルのほうが「ブランドAっぽい」スタイルよりもクラスタの重心に近い場合でも、「ブランドBっぽい」のラベルではなく、「ブランドAっぽい」のラベルを表示させてもよい。この際、情報処理装置100は、ブランド毎に予め定められたユーザの認知度を取得することで認知度の高いブランドを特定してもよいし、ユーザ情報（例えば、投稿履歴、閲覧履歴、選択履歴、購買履歴）に基づいてブランドに対するユーザの認知度を推定することで認知度の高いブランドを特定してもよく、ユーザの認知度の高いブランドの特定方法は特に限定されないものとする。また、ユーザの認知度の対象は、ブランドに限られずどのようなものであってもよく、例えば、インフルエンサであってもよい。また、例えば、情報処理装置100は、クラスタに含まれるスタイルのうち対象ユーザの認知度が高いスタイルの特徴を示す情報を、クラスタの特徴を示す情報として、マップM 1に表示させてもよい。これにより、情報処理装置100は、一般的に「ブランドA」のほうが「ブランドB」よりもユーザの認知度が高くても、「ブランドB」のほうが「ブランドA」よりも対象ユーザの認知度が高い場合には、「ブランドAっぽい」のラベルではなく、「ブランドBっぽい」のラベルを表示させることができる。

【0027】

〔3．端末装置の構成〕

次に、図5を用いて、実施形態に係る端末装置10の構成について説明する。図5は、実施形態に係る端末装置10の構成例を示す図である。図5に示すように、端末装置10は、通信部11と、入力部12と、出力部13と、制御部14とを有する。

【0028】

（通信部11）

通信部11は、例えば、NIC（Network Interface Card）等によって実現される。そして、通信部11は、所定のネットワークNと有線又は無線で接続され、所定のネッ

10

20

30

40

50

トワークNを介して、情報処理装置100等との間で情報の送取得を行う。

【0029】

(入力部12)

入力部12は、ユーザからの各種操作を受け付ける。図2では、ユーザU1からの各種操作を受け付ける。例えば、入力部12は、タッチパネル機能により表示面を介してユーザからの各種操作を受け付けてもよい。また、入力部12は、端末装置10に設けられたボタンや、端末装置10に接続されたキーボードやマウスからの各種操作を受け付けてもよい。

【0030】

(出力部13)

出力部13は、例えば液晶ディスプレイや有機EL(Electro-Luminescence)ディスプレイ等によって実現されるタブレット端末等の表示画面であり、各種情報を表示するための表示装置である。例えば、出力部13は、情報処理装置100から送信された情報を表示する。

【0031】

(制御部14)

制御部14は、例えば、コントローラ(controller)であり、CPU(Central Processing Unit)やMPU(Micro Processing Unit)等によって、端末装置10内部の記憶装置に記憶されている各種プログラムがRAM(Random Access Memory)を作業領域として実行されることにより実現される。例えば、この各種プログラムには、端末装置10にインストールされたアプリケーションのプログラムが含まれる。例えば、この各種プログラムには、情報処理装置100から送信された情報に基づいて、スタイルマップを表示させるアプリケーションのプログラムが含まれる。また、制御部14は、例えば、ASIC(Application Specific Integrated Circuit)やFPGA(Field Programmable Gate Array)等の集積回路により実現される。

【0032】

図5に示すように、制御部14は、受信部141と、送信部142とを有し、以下に説明する情報処理の作用を実現または実行する。

【0033】

(受信部141)

受信部141は、情報処理装置100等の他の情報処理装置から各種情報を受信する。例えば、受信部141は、スタイルマップを表示させるための情報を受信する。例えば、受信部141は、スタイルマップ上で提示すると決定された情報を表示させるための情報を受信する。

【0034】

(送信部142)

送信部142は、情報処理装置100等の他の情報処理装置へ各種情報を送信する。例えば、送信部142は、スタイルマップ上での操作情報を送信する。例えば、送信部142は、スタイルマップ上で理想のスタイルの位置を指定した操作情報を送信する。

【0035】

[4. 情報処理装置の構成]

次に、図6を用いて、実施形態に係る情報処理装置100の構成について説明する。図6は、実施形態に係る情報処理装置100の構成例を示す図である。図6に示すように、情報処理装置100は、通信部110と、記憶部120と、制御部130とを有する。なお、情報処理装置100は、情報処理装置100の管理者から各種操作を受け付ける入力部(例えば、キーボードやマウス等)や、各種情報を表示するための表示部(例えば、液晶ディスプレイ等)を有してもよい。

【0036】

(通信部110)

通信部110は、例えば、NIC等によって実現される。そして、通信部110は、ネ

10

20

30

40

50

ットワークNと有線又は無線で接続され、ネットワークNを介して、端末装置10等との間で情報の送取得を行う。

【0037】

(記憶部120)

記憶部120は、例えば、RAM、フラッシュメモリ等の半導体メモリ素子、または、ハードディスク、光ディスク等の記憶装置によって実現される。図6に示すように、記憶部120は、スタイルマップ記憶部121と、ユーザスタイル記憶部122とを有する。

【0038】

スタイルマップ記憶部121は、スタイルマップに含まれる情報を記憶する。例えば、スタイルマップ記憶部121は、スタイルそれぞれのスタイルマップ上での位置情報(例えば、ベクトル情報)を記憶する。ここで、図7に、実施形態に係るスタイルマップ記憶部121の一例を示す。図7に示すように、スタイルマップ記憶部121は、「マップID」、「スタイル1」、「スタイル2」、「スタイル3」といった項目を有する。

【0039】

「マップID」は、スタイルマップを識別するための識別情報を示す。「スタイル1」は、一のスタイルのスタイルマップ上での位置情報を示す。図7に示した例では、「スタイル1」に「スタイル#11」や「スタイル#12」といった概念的な情報が格納される例を示したが、実際には、ベクトル情報等が格納される。「スタイル2」は、「スタイル1」と異なる一のスタイルのスタイルマップ上での位置情報を示す。図7に示した例では、「スタイル2」に「スタイル#21」や「スタイル#22」といった概念的な情報が格納される例を示したが、実際には、ベクトル情報等が格納される。「スタイル3」は、「スタイル1」及び「スタイル2」と異なる一のスタイルのスタイルマップ上での位置情報を示す。図7に示した例では、「スタイル3」に「スタイル#31」や「スタイル#32」といった概念的な情報が格納される例を示したが、実際には、ベクトル情報等が格納される。

【0040】

ユーザスタイル記憶部122は、スタイルの特徴を示す情報を記憶する。ここで、図8に、実施形態に係るユーザスタイル記憶部122の一例を示す。図8に示すように、ユーザスタイル記憶部122は、「ユーザID」、「スタイルID」、「スタイル特徴1」、「スタイル特徴2」、「スタイル特徴3」といった項目を有する。

【0041】

「ユーザID」は、ユーザを識別するための識別情報を示す。「スタイルID」は、スタイルを識別するための識別情報を示す。なお、「スタイルID」に示したスタイルは、スタイルマップ記憶部121の「スタイル1」乃至「スタイル3」などに対応する。「スタイル特徴1」は、ユーザのスタイルの特徴の一つを示す。「スタイル特徴2」は、「スタイル特徴1」と異なるユーザのスタイルの特徴の一つを示す。「スタイル特徴3」は、「スタイル特徴1」及び「スタイル特徴2」と異なるユーザのスタイルの特徴の一つを示す。

【0042】

(制御部130)

制御部130は、コントローラであり、例えば、CPUやMPU等によって、情報処理装置100内部の記憶装置に記憶されている各種プログラムがRAMを作業領域として実行されることにより実現される。また、制御部130は、コントローラであり、例えば、ASICやFPGA等の集積回路により実現される。

【0043】

図6に示すように、制御部130は、取得部131と、決定部132と、表示部133とを有し、以下に説明する情報処理の作用を実現または実行する。なお、制御部130の内部構成は、図6に示した構成に限られず、後述する情報処理を行う構成であれば他の構成であってもよい。

【0044】

10

20

30

40

50

(取得部 1 3 1)

取得部 1 3 1 は、外部の情報処理装置から各種情報を取得する。取得部 1 3 1 は、端末装置 1 0 等の他の情報処理装置から各種情報を取得する。

【 0 0 4 5 】

取得部 1 3 1 は、記憶部 1 2 0 から各種情報を取得する。また、取得部 1 3 1 は、取得した各種情報を記憶部 1 2 0 に格納する。

【 0 0 4 6 】

取得部 1 3 1 は、提示の対象となるユーザ（対象ユーザに対応）のユーザ情報を取得する。また、取得部 1 3 1 は、スタイルマップ上での操作情報を取得する。例えば、取得部 1 3 1 は、スタイルマップ上で理想のスタイルの位置を指定した操作情報を取得する。

10

【 0 0 4 7 】

(決定部 1 3 2)

決定部 1 3 2 は、スタイルマップ上で、ユーザのスタイルの位置と、他のユーザのスタイルの位置との関係性に基づいて、ユーザに提示する情報を決定する。例えば、決定部 1 3 2 は、他のユーザのスタイルをクラスタリングしたクラスタの位置との関係性に基づいて、ユーザに提示する情報を決定する。例えば、決定部 1 3 2 は、クラスタのうち重心に（最も）近いスタイルの特徴を示す情報を提示すると決定する。また、例えば、決定部 1 3 2 は、クラスタのうちユーザの認知度が高いスタイルの特徴を示す情報を提示すると決定する。また、例えば、決定部 1 3 2 は、クラスタのうち対象ユーザの認知度が高いスタイルの特徴を示す情報を提示すると決定する。

20

【 0 0 4 8 】

決定部 1 3 2 は、理想のスタイルの位置に応じたスタイルの特徴に基づいてユーザに提案する情報を決定する。例えば、決定部 1 3 2 は、所定の電子商店街のトップページのアイテム欄やコーディネート欄に表示するアイテム（所定の電子商店街で購入可能なアイテムに対応）やコーディネートを決定する。また、例えば、決定部 1 3 2 は、理想のスタイルの位置がクラスタ間に位置する場合には、一方のクラスタの特徴から復元されたコーディネートに含まれるアイテムと、他方のクラスタの特徴から復元されたコーディネートに含まれるアイテムとが混合した情報を提案すると決定する。

【 0 0 4 9 】

決定部 1 3 2 は、ユーザのスタイルの位置が変更された場合（検討中の理想のスタイルの位置が指定された場合）、変更後のユーザのスタイルの位置（検討中の理想のスタイルの位置）と、他のユーザのスタイルの位置とのマップでの距離の関係性に基づいて、ユーザに提示する情報を決定する。例えば、決定部 1 3 2 は、変更後のユーザのスタイルの位置（検討中の理想のスタイルの位置）に近いスタイルの特徴（クラスタの特徴）に基づいて、ユーザに提示する情報を決定する。

30

【 0 0 5 0 】

(表示部 1 3 3)

表示部 1 3 3 は、決定部 1 3 2 により決定された情報を、スタイルマップ上に表示させるための処理を行う。例えば、表示部 1 3 3 は、他のユーザのスタイルをクラスタリングしたクラスタの特徴を示す情報を表示させる。例えば、表示部 1 3 3 は、クラスタのうち重心に（最も）近いスタイルの特徴を示す情報を表示させる。また、例えば、表示部 1 3 3 は、クラスタのうちユーザの認知度が高いスタイルの特徴を示す情報を表示させる。また、例えば、表示部 1 3 3 は、クラスタのうち対象ユーザの認知度が高いスタイルの特徴を示す情報を表示させる。

40

【 0 0 5 1 】

表示部 1 3 3 は、決定部 1 3 2 により決定された情報を、所定のコンテンツ内に表示させるための処理を行う。例えば、表示部 1 3 3 は、理想のスタイルの位置に応じたスタイルの特徴から復元された情報や、復元された情報に基づく情報を、所定の電子商店街のトップページに表示させる。

【 0 0 5 2 】

50

〔 5 . 情報処理のフロー 〕

次に、図 9 及び図 10 を用いて、実施形態に係る情報処理システム 1 による情報処理の
手順について説明する。図 9 及び図 10 は、実施形態に係る情報処理システム 1 による情
報処理の手順を示すフローチャートである。

【 0053 】

図 9 に示すように、情報処理装置 100 は、スタイルマップ上で、ユーザのスタイルの
位置と、他のユーザのスタイルの位置との関係性に基づいて、ユーザに提示する情報を決
定する（ステップ S201）。

【 0054 】

情報処理装置 100 は、ユーザに提示すると決定した情報をスタイルマップ上に表示さ
せる（ステップ S202）。

10

【 0055 】

図 10 に示すように、情報処理装置 100 は、理想のスタイルの位置に応じたスタイル
の特徴に基づいてユーザに提案する情報を決定する（ステップ S301）。

【 0056 】

情報処理装置 100 は、ユーザに提案すると決定した情報を所定のコンテンツ内に表示
させる（ステップ S302）。

【 0057 】

〔 6 . 効果 〕

上述してきたように、実施形態に係る情報処理装置 100 は、決定部 132 と、表示部
133 とを有する。決定部 132 は、スタイルの特徴に基づいて複数のスタイルを空間上
にマッピングすることにより生成されたマップ上で、対象ユーザのスタイルの位置と、他
のユーザのスタイルの位置との関係性に基づいて、対象ユーザに提示する情報を決定す
る。表示部 133 は、決定部 132 により決定された情報を、マップ上に表示させる。

20

【 0058 】

これにより、実施形態に係る情報処理装置 100 は、例えば、スタイルマップ上に、対
象ユーザのスタイルの位置と、他のユーザのスタイルの位置との関係性に基づく情報を表
示させることができるため、ユーザの理想のスタイルをイメージしやすくさせることができ
る。

【 0059 】

また、表示部 133 は、他のユーザのスタイルをクラスタリングしたクラスタの特徴を
示す情報を表示させる。

30

【 0060 】

これにより、実施形態に係る情報処理装置 100 は、例えば、クラスタの特徴を示す情
報を表示させることができるため、ユーザのスタイルの位置との関係性に基づいて、ユー
ザの理想のスタイルをイメージしやすくさせることができる。

【 0061 】

また、表示部 133 は、クラスタのうち重心に近いスタイルの特徴を示す情報を、クラ
スタの特徴を示す情報として表示させる。

【 0062 】

40

これにより、実施形態に係る情報処理装置 100 は、例えば、クラスタの重心に基づい
て提示する情報を決定することができるため、クラスタの特徴を反映した情報を適切に提
示することができる。

【 0063 】

また、表示部 133 は、クラスタのうち対象ユーザの認知度が高いスタイルの特徴を示
す情報を、クラスタの特徴を示す情報として表示させる。

【 0064 】

これにより、実施形態に係る情報処理装置 100 は、例えば、認知度に基づいて提示す
る情報を決定することができるため、ユーザがイメージし易い情報を適切に提示するこ
とができる。

50

【 0 0 6 5 】

また、決定部 1 3 2 は、対象ユーザが投稿したコーディネート、対象ユーザが閲覧したコーディネート、対象ユーザが選択したコーディネート、又は、対象ユーザの購買履歴から生成されたコーディネートのスタイルの位置に基づいて、対象ユーザに提示する情報を決定する。

【 0 0 6 6 】

これにより、実施形態に係る情報処理装置 1 0 0 は、例えば、ユーザのスタイルの位置に適切に決定することができる。

【 0 0 6 7 】

また、決定部 1 3 2 は、マップ上で対象ユーザが指定した位置に応じたスタイルの特徴に基づいて対象ユーザに提案する所定の電子商店街のコンテンツ内容を決定する。

10

【 0 0 6 8 】

これにより、実施形態に係る情報処理装置 1 0 0 は、例えば、ユーザの理想のスタイルを反映したアイテムを提案することができる。

【 0 0 6 9 】

また、決定部 1 3 2 は、マップ上で対象ユーザが指定した位置が、他のユーザのスタイルをクラスタリングしたクラスタ同士のクラスタ間に位置する場合には、一方のクラスタの特徴から復元されたコーディネートに含まれるアイテムと、他方のクラスタの特徴から復元されたコーディネートに含まれるアイテムとが混合した情報を対象ユーザに提案すると決定する。

20

【 0 0 7 0 】

これにより、実施形態に係る情報処理装置 1 0 0 は、例えば、ユーザの理想のスタイルを反映したアイテム群であって、異なる特徴のアイテムが混合したアイテム群を提案することができる。

【 0 0 7 1 】

また、決定部 1 3 2 は、対象ユーザのスタイルの位置が変更された場合、変更後の対象ユーザのスタイルの位置と、他のユーザのスタイルの位置との関係性に基づいて、対象ユーザに提示する情報を決定する。

【 0 0 7 2 】

これにより、実施形態に係る情報処理装置 1 0 0 は、例えば、ユーザが理想のスタイルを見つけ易くなり、ユーザの理想のスタイルを反映したアイテムを適切に提案することができる。

30

【 0 0 7 3 】

また、決定部 1 3 2 は、変更後の対象ユーザのスタイルの位置に近いスタイルの特徴に基づいて、対象ユーザに提示する情報を決定する。

【 0 0 7 4 】

これにより、実施形態に係る情報処理装置 1 0 0 は、ユーザが理想のスタイルを見つけ易くなり、ユーザの理想のスタイルを反映したアイテムを適切に提案することができる。

【 0 0 7 5 】

〔 7 . ハードウェア構成 〕

40

また、上述してきた実施形態に係る端末装置 1 0 及び情報処理装置 1 0 0 は、例えば、図 1 1 に示すような構成のコンピュータ 1 0 0 0 によって実現される。図 1 1 は、端末装置 1 0 及び情報処理装置 1 0 0 の機能を実現するコンピュータの一例を示すハードウェア構成図である。コンピュータ 1 0 0 0 は、CPU 1 1 0 0、RAM 1 2 0 0、ROM 1 3 0 0、HDD 1 4 0 0、通信インターフェイス (I / F) 1 5 0 0、入出力インターフェイス (I / F) 1 6 0 0、及びメディアインターフェイス (I / F) 1 7 0 0 を有する。

【 0 0 7 6 】

CPU 1 1 0 0 は、ROM 1 3 0 0 または HDD 1 4 0 0 に格納されたプログラムに基づいて動作し、各部の制御を行う。ROM 1 3 0 0 は、コンピュータ 1 0 0 0 の起動時に CPU 1 1 0 0 によって実行されるブートプログラムや、コンピュータ 1 0 0 0 のハード

50

ウェアに依存するプログラム等を格納する。

【 0 0 7 7 】

HDD 1 4 0 0 は、CPU 1 1 0 0 によって実行されるプログラム、及び、かかるプログラムによって使用されるデータ等を格納する。通信インターフェイス 1 5 0 0 は、所定の通信網を介して他の機器からデータを取得して CPU 1 1 0 0 へ送り、CPU 1 1 0 0 が生成したデータを所定の通信網を介して他の機器へ送信する。

【 0 0 7 8 】

CPU 1 1 0 0 は、入出力インターフェイス 1 6 0 0 を介して、ディスプレイやプリンタ等の出力装置、及び、キーボードやマウス等の入力装置を制御する。CPU 1 1 0 0 は、入出力インターフェイス 1 6 0 0 を介して、入力装置からデータを取得する。また、CPU 1 1 0 0 は、生成したデータを、入出力インターフェイス 1 6 0 0 を介して出力装置へ出力する。

【 0 0 7 9 】

メディアインターフェイス 1 7 0 0 は、記録媒体 1 8 0 0 に格納されたプログラムまたはデータを読み取り、RAM 1 2 0 0 を介して CPU 1 1 0 0 に提供する。CPU 1 1 0 0 は、かかるプログラムを、メディアインターフェイス 1 7 0 0 を介して記録媒体 1 8 0 0 から RAM 1 2 0 0 上にロードし、ロードしたプログラムを実行する。記録媒体 1 8 0 0 は、例えば DVD (Digital Versatile Disc)、PD (Phase change rewritable Disk) 等の光学記録媒体、MO (Magneto-Optical disk) 等の光磁気記録媒体、テープ媒体、磁気記録媒体、または半導体メモリ等である。

【 0 0 8 0 】

例えば、コンピュータ 1 0 0 0 が実施形態に係る端末装置 1 0 及び情報処理装置 1 0 0 として機能する場合、コンピュータ 1 0 0 0 の CPU 1 1 0 0 は、RAM 1 2 0 0 上にロードされたプログラムを実行することにより、制御部 1 4 及び 1 3 0 の機能を実現する。コンピュータ 1 0 0 0 の CPU 1 1 0 0 は、これらのプログラムを記録媒体 1 8 0 0 から読み取って実行するが、他の例として、他の装置から所定の通信網を介してこれらのプログラムを取得してもよい。

【 0 0 8 1 】

〔 8 . その他 〕

また、上記実施形態において説明した各処理のうち、自動的に行われるものとして説明した処理の全部または一部を手動的に行うこともでき、あるいは、手動的に行われるものとして説明した処理の全部または一部を公知の方法で自動的に行うこともできる。この他、上記文書中や図面中で示した処理手順、具体的名称、各種のデータやパラメータを含む情報については、特記する場合を除いて任意に変更することができる。例えば、各図に示した各種情報は、図示した情報に限られない。

【 0 0 8 2 】

また、図示した各装置の各構成要素は機能概念的なものであり、必ずしも物理的に図示の如く構成されていることを要しない。すなわち、各装置の分散・統合の具体的な形態は図示のものに限られず、その全部または一部を、各種の負荷や使用状況などに応じて、任意の単位で機能的または物理的に分散・統合して構成することができる。

【 0 0 8 3 】

また、上述してきた実施形態は、処理内容を矛盾させない範囲で適宜組み合わせることが可能である。

【 0 0 8 4 】

以上、本願の実施形態のいくつかを図面に基づいて詳細に説明したが、これらは例示であり、発明の開示の欄に記載の態様を始めとして、当業者の知識に基づいて種々の変形、改良を施した他の形態で本発明を実施することが可能である。

【 0 0 8 5 】

また、上述してきた「部 (section、module、unit)」は、「手段」や「回路」などに読み替えることができる。例えば、取得部は、取得手段や取得回路に読み替えることがで

10

20

30

40

50

きる。

【符号の説明】

【0086】

1	情報処理システム	
1 0	端末装置	
1 1	通信部	
1 2	入力部	
1 3	出力部	
1 4	制御部	
1 0 0	情報処理装置	10
1 1 0	通信部	
1 2 0	記憶部	
1 2 1	スタイルマップ記憶部	
1 2 2	ユーザスタイル記憶部	
1 3 0	制御部	
1 3 1	取得部	
1 3 2	決定部	
1 3 3	表示部	
1 4 1	受信部	
1 4 2	送信部	20
N	ネットワーク	

30

40

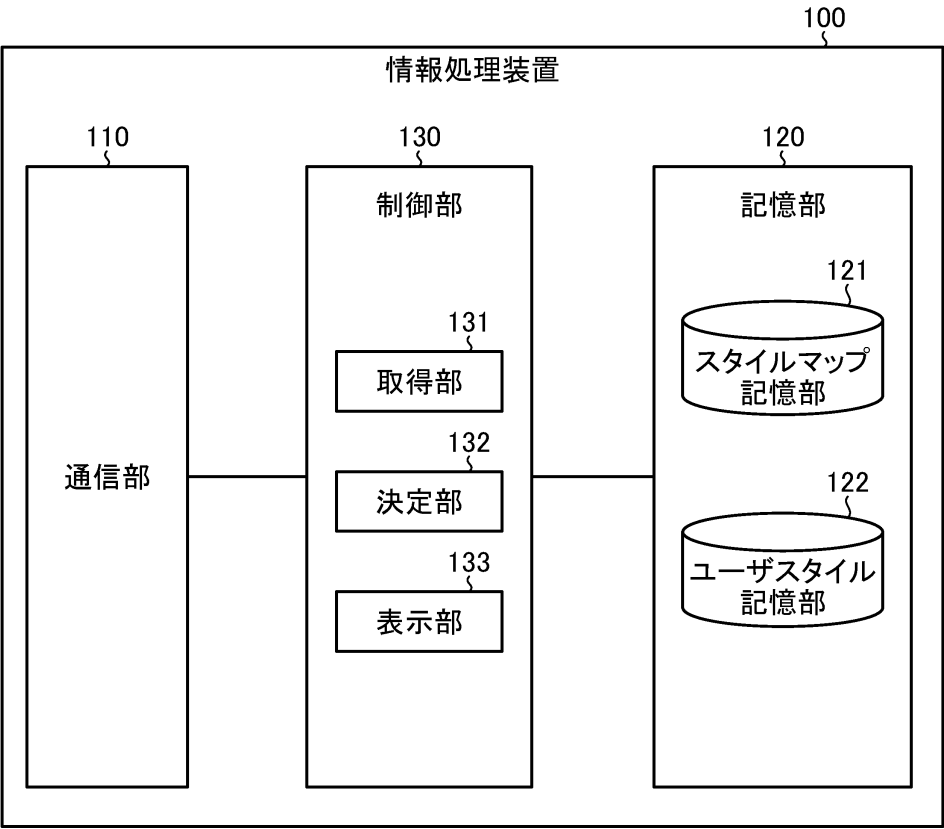
50

【要約】

【課題】ユーザの理想のスタイルをイメージし易くさせること。

【解決手段】本願に係る情報処理装置は、決定部と、表示部とを有する。決定部は、スタイルの特徴に基づいて複数のスタイルを空間上にマッピングすることにより生成されたマップ上で、対象ユーザのスタイルの位置と、他のユーザのスタイルの位置との関係性に基づいて、対象ユーザに提示する情報を決定する。表示部は、決定部により決定された情報を、マップ上に表示させる。

【選択図】図 6



10

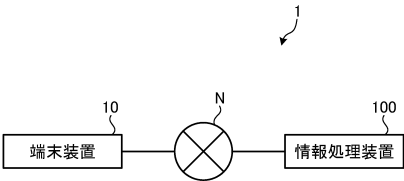
20

30

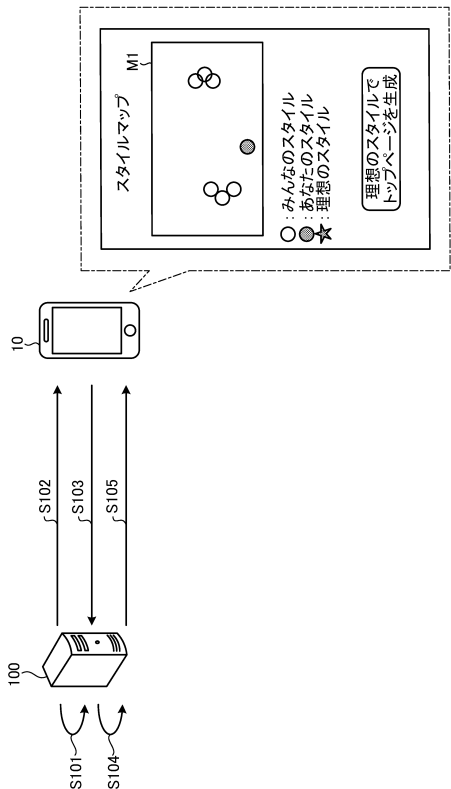
40

50

【図面】
【図 1】



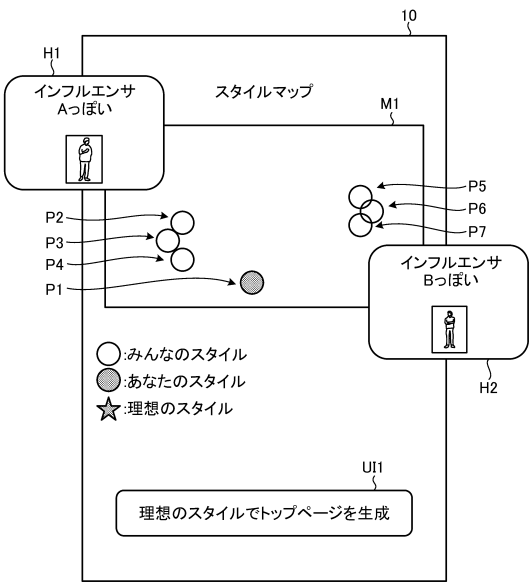
【図 2】



10

20

【図 3】



【図 4】

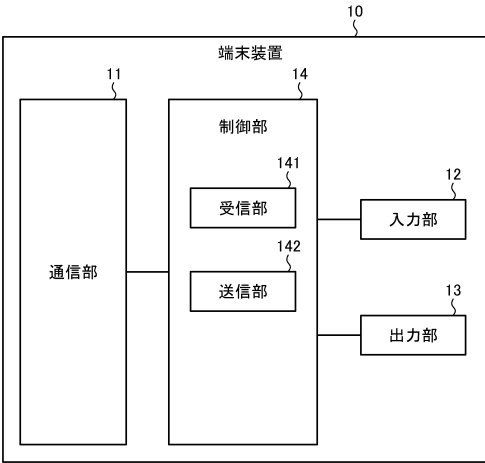


30

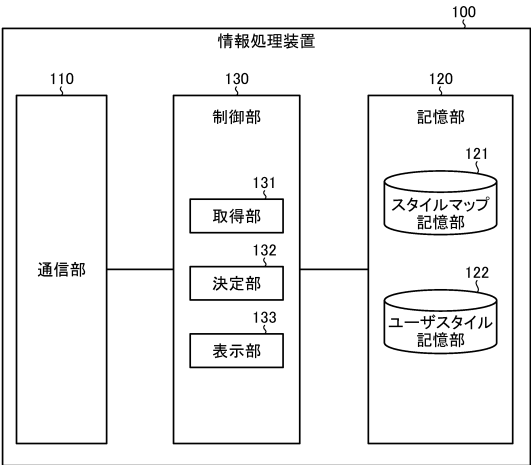
40

50

【図 5】



【図 6】



10

20

【図 7】

121				
マップID	スタイル1	スタイル2	スタイル3	...
M1	スタイル#11	スタイル#21	スタイル#31	...
M2	スタイル#12	スタイル#22	スタイル#32	...
...	...	...	...	...

【図 8】

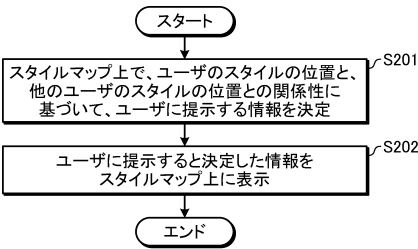
122					
ユーザ ID	スタイル ID	スタイル特徴1	スタイル特徴2	スタイル特徴3	...
U1	スタイル1	インフルエンサ Aっぽい	ブランド Aっぽい	ストリート系っぽい	...
U2	スタイル2	インフルエンサ Bっぽい	ブランド Bっぽい	モード系っぽい	...
...	...	...	...	...	...

30

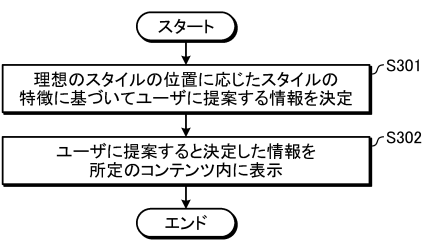
40

50

【図 9】

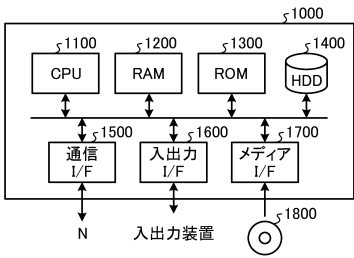


【図 10】



10

【図 11】



20

30

40

50

フロントページの続き

(72)発明者 サイ タウンカン

千葉県千葉市稲毛区緑町 1 - 1 5 - 1 6 株式会社 Z O Z O N E X T 内

(72)発明者 柳 圭祐

千葉県千葉市稲毛区緑町 1 - 1 5 - 1 6 株式会社 Z O Z O N E X T 内

審査官 石坂 博明

(56)参考文献 特開 2 0 0 7 - 2 8 0 0 4 4 (J P , A)

特開 2 0 1 0 - 2 4 4 3 8 0 (J P , A)

特開 2 0 1 7 - 0 7 2 9 0 7 (J P , A)

特開 2 0 1 7 - 1 6 7 7 5 9 (J P , A)

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

G 0 6 Q 1 0 / 0 0 - 9 9 / 0 0